游戏主线：莫扎特空白的灵魂来到天国。寻找自己的记忆与灵魂碎片。

第一关展示莫扎特的童年时光：

跟随父亲巡演十分劳累，但幸好有音乐作为心中的慰藉。

配乐与场景搭建紧密贴合剧情——室内昏暗，窗户关闭，只有一缕阳光洒在钢琴上，象征音乐是他世界中唯一的一点光芒。

选曲：当年莫扎特伦敦巡演时作的曲子，符合剧情

第二关展示莫扎特的青年时光：

受到父亲与萨尔兹堡宫廷大主教的束缚，淤积胸中无法发泄。莫扎特外出巡演，寻求出路。在德国遇到曼海姆乐派，大受触动，决心挣脱封建势力的绑架。使用更富冲击力的超现实主义场景与配乐，象征莫扎特的精神世界，展现莫扎特内心的挣扎。

选曲：莫扎特在曼海姆游历时受启发所作的曲子

第三关展示莫扎特的巅峰时期：

此时的莫扎特初入维也纳，凭借才华受到皇帝赏识。此场景展现的是莫扎特在皇宫中进行盛大演奏，走上他受万众敬仰的人生巅峰。因此我们选用了激昂的配乐，并使阳光溢满整个场景，增多了人物同时增加了人物动作的幅度，以衬托莫扎特内心的激动与澎湃。

选曲：著名的土耳其进行曲，轻快活泼，为莫扎特初入维也纳时所作。

第四关展示莫扎特的凄凉晚景：

莫扎特晚年深刻认识到了贵族阶级的虚伪、附庸风雅，以及封建社会的残酷。他无法尽情施展拳脚，实现对音乐梦想的追求。只能委身陋室之中，用音符来表达自己心中的愤懑与对封建社会的控诉。本关场景在camera上加了一层冷色调的滤镜，以展示莫扎特凄婉的心境。

选曲：莫扎特在去世前几年所作的曲子，带着激愤慷慨的基调。

第五关展示莫扎特与心魔的决战：

此时莫扎特已经收集到了大部分的记忆与灵魂碎片，最终面对心魔，补齐自己灵魂的最后一块。在场景搭建中，我们修改了地形，使其更加崎岖，并增加了光效和人物材质，进一步衬托环境的险恶。最终莫扎特成功用自己的音乐击败心魔，认识到这个世界虽然不完美，但只要自己心中仍然坚持对美好事物的追求，坚持对音乐的热爱，就完全无需害怕。

选曲：莫扎特生前未完成的大型宗教歌曲——安魂曲，用它来击败恶魔，无疑也十分应景。